

Guia do Escoteiro



1ª Classe

Este Guia pertence a:

Nome: _____

Grupo Escoteiro: _____ Nº.: _____ Patrulha: _____

Endereço: _____ Bairro: _____

Cidade: _____ UF: _____ CEP: _____ Fone: _____

E-mail: _____ Promessa: ____/ ____/ ____



Controle de Etapas

Etapa	Avaliada por	Data	Observação
Fraternidade Escoteira			
1.12 - História do Escotismo			
1.13 - Jamborees			
1.14 - Estrut. do Escotismo Mundial			
1.15 - Atividades Reg. / Nac. ou Intern.			
1.16 - Trabalho sobre Escotismo			
Segurança			
2.8 - Primeiros Socorros			
2.9 - Afogados e respiração artificial			
2.10 - Choque elétrico e escap. de gás			
2.11 - Malefícios do fumo e álcool			
Comunidade			
3.6 - Recursos naturais			
3.7 - Desenvolver projeto			
Ar Livre			
4.7 - Participar de 8 excursões e 3 acampamentos			
4.8 - Jornada / Cruzeiro / Projeto			
4.9 - Rosa dos ventos			
4.10 - Orientação			
4.11 - Orientar cartas topog./náut./aér.			
Técnicas Escoteiras			
5.4 - Montar um acampamento de Patrulha			
5.5 - Pioneiria de médio porte			
5.6 - Cozinhar em um fogão a lenha			
Comunicação			
6.3 - Realizar uma proposição			
6.4 - Jornal mural			
6.5 - Divulgação do Mov. Escoteiro			
Valores			
7.6 - Religião			
7.7 - Desenvolvimento pessoal			

1ª CLASSE

1. Fraternidade Escoteira

1.12 - Conhecer a história do Escotismo;

1.13 - Saber o que são Jamborees e onde já foram realizados;

1.14 - Conhecer a estrutura do Escotismo Mundial;

1.15 - Ter participado de 3 atividades com outros Grupos Escoteiros e/ou regionais e/ou nacionais e/ou internacionais;

1.16 - Apresentar à Tropa um trabalho sobre o Movimento Escoteiro, de preferência Mundial.

2. Segurança

2.8 - Conhecer os primeiros socorros nos casos de: fratura, entorse, luxação e estado de choque;

2.9 - Conhecer métodos de salvamento de afogados e saber aplicar a respiração boca-a-boca;

2.10 - Saber lidar com casos de choque elétrico e escapamento de gás;

2.11 - Demonstrar conhecimento dos malefícios causados pelo uso do tabaco e do álcool.

3. Comunidade

3.6 - Conhecer a importância da conservação dos recursos naturais, as causas da poluição, da erosão e regras de segurança para evitar incêndio na cidade e no campo;

3.7 - Desenvolver um projeto à sua escolha, após a Corte de Honra ter aprovado seu planejamento, execução e avaliação. Durante a execução pode-se contar com a colaboração da patrulha ou da tropa.

4. Ar Livre

4.7 - Ter participado de pelo menos 8 excursões (terrestres ou marítimas) e 3 acampamentos;

4.8 - Realizar uma das proposições abaixo: (esta etapa será a penúltima a ser realizada)

4.8.1 - Jornada

a) Participar de uma jornada com um total de 25 km a pé, com outro escoteiro, devendo pernoitar (acampado ou acantonado, dependendo do local). Durante o percurso cozinhar suas refeições, cumprir pelo menos 5 tarefas à sua escolha, com aprovação prévia da Corte de Honra. Uma das tarefas será escolhida pelo chefe. Apresentar no final um relatório de toda a jornada, assinalando num mapa o percurso realizado;

b) Fazer o Percurso de Gilwell, de no mínimo 4 km.

Tarefas sugeridas:

- Estudo da fauna
- Estudo da flora
- Estudo dos minerais
- Meios de transporte
- Educação
- Pesquisa sobre a população local, meio de vida, etc.
- Turismo
- Recreação e lazer
- Saúde

Observação:

- 1) Esta etapa será a penúltima a ser realizada;
- 2) A jornada será elaborada pelo Chefe de Escoteiros.

4.8.2 - Cruzeiro Marítimo

- Realizar um cruzeiro marítimo com um total de 12 horas embarcado, devendo pernoitar durante o percurso (embarcado, acampado ou acantonado, dependendo do local). Durante o cruzeiro deverá cozinhar suas refeições e cumprir pelo menos 5 tarefas à sua escolha, com aprovação prévia da Corte de Honra. Uma das tarefas será escolhida pelo chefe. Apresentar no final um relatório do cruzeiro, assinalando em um croqui o percurso realizado;

Tarefas sugeridas:

- Estudo da fauna marinha
- Condições hidrográficas

- Condições meteorológicas
- Poluição marinha
- Atividades pesqueiras
- Pesquisa sobre as populações ribeirinhas
- Canais, ilhas e outros acidentes geográficas
- Estaleiros ou atividades de reparação naval
- Atividades marítimas existentes na área do cruzeiro
- Estudo da flora marinha
- Correntes
- Marés
- Portos
- Faróis
- Balizamento

Observação:

- 1) Esta etapa será a penúltima a ser realizada;
- 2) O cruzeiro será elaborada pelo Chefe de Escoteiros.

4.8.3 - Projeto

a) Realizar, durante um acampamento de tropa, pelo menos 6 tarefas sendo uma à escolha da chefia, dentre os temas sugeridos nas opções anteriores (Jornada e Cruzeiro). Apresentar no final um relatório das atividades desenvolvidas.

b) Fazer o Percorso de Gilwell, de no mínimo 2 km.

Observação:

- 1) Esta etapa será a penúltima a ser realizada;

4.9 - Conhecer a Rosa dos Ventos;

4.10 - Saber se orientar por três dos seguintes métodos: bússola, sol, relógio, lua, estrelas e indícios naturais;

4.11 - Saber ler e orientar uma carta topográfica, carta náutica ou carta aeronáutica.

5. Técnicas Escoteiras

5.4 - Montar corretamente, com auxílio de sua Patrulha, um acampamento de patrulha, levando em conta a localização das barracas, cozinha (com fogão suspenso), fossas, canto do lenhador, intendência, etc.;

5.5 - Elaborar um projeto de uma pioneira de médio porte e executá-lo, com o auxílio de sua patrulha;

5.6 - Cozinhar num fogão à lenha a refeição de uma patrulha.

6. Comunicação

6.3 - Realizar uma das proposições abaixo, apresentando o relatório escrito, que será lido para a tropa:

a) Visitar um monumento, ou local histórico, fábrica ou fazenda, preparando um relatório onde descreva a história do local, instalações e propósitos;

b) Manter um diário por um período mínimo de um mês sobre um animal, fornecendo todos os dados referentes à sua espécie, hábitos alimentares e de moradia;

c) Visitar um cidade que fique distanciada de mais de 100km de sua casa e fazer um relatório completo na volta, de forma que se tenha uma idéia clara de como é a vida nesta cidade;

d) Ler um livro de um autor nacional e apresentar um resumo da obra à sua Tropa, devendo responder às perguntas que surgirem;

e) Relatar um fato significativo da história de uma das Forças Armadas Brasileiras;

f) Visitar uma instalação ou estabelecimento ligado a uma das Forças Armadas Brasileiras.

6.4 - Manter por quatro edições quinzenais (2 meses) um jornal de acordo com uma das proposições:

a) Jornal mural na Tropa;

b) Jornalzinho do Grupo Escoteiro;

c) Home-Page na Internet;

6.5 - Divulgar o Movimento Escoteiro em alguma entidade onde haja jovens de 8 a 14 anos, por meio de cartazes, palestras, exposição, fotos, etc.

7. Valores

7.6 - Demonstrar que vem cumprindo satisfatoriamente os preceitos de sua religião;

7.7 - Ter se desenvolvido desde sua 2ª Classe, nos seguintes aspectos: responsabilidade, lealdade, cortesia, sinceridade e auto-controle, levando-se em consideração seu desenvolvimento e maturidade.

Observação: Essa etapa é a última a ser conquistada.

1.12 - História do Escotismo

Brownsea, no Canal da Mancha, Inglaterra, realizou um acampamento com vinte jovens, de 12 a 16 anos de idade, onde ensinou técnicas como primeiros socorros, observação, segurança, orientação, etc. Como símbolo do grupo levavam aqueles jovens uma bandeira verde com uma flor-de-lis amarela no centro.

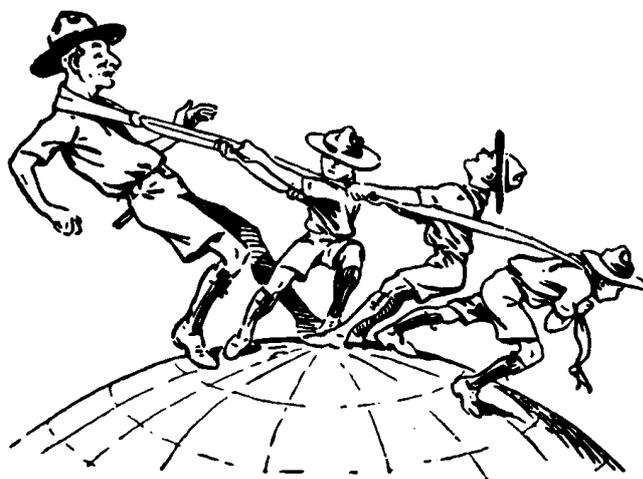
Entusiasmado com os bons resultados deste acampamento, B-P começou a escrever o Livro “Escotismo Para Rapazes”, que foi publicado em 1908, inicialmente como 6 fascículos, de janeiro a maio, vendidos em bancas de jornais. Em maio do mesmo ano foi editado como livro, com ligeiras modificações.

A recepção das idéias de B-P foi tanta que, em poucas semanas, centenas de Patrulhas Escoteiras estavam formadas, praticando Escotismo. Rapidamente o Escotismo se espalhou por vários países do mundo. Chegou na América do Sul em 1908, no Chile, e no Brasil em 1910, no Rio de Janeiro.

Ainda em 1909, mais de 10.000 jovens realizaram uma exibição de suas perícias escoteiras no famoso Palácio de Cristal, em Londres. Nem mesmo a chuva e o frio, naquela manhã do dia 4 de setembro, puderam ofuscar o entusiasmo deles. Nesta reunião histórica, os rapazes formavam a maioria, mas pequenos grupos de moças também compareceram. Elas apelaram a B-P para que as inscrevesse com Girls Scouts (escoteiras), sob fundamento de que tudo quanto os rapazes haviam feito elas também poderiam fazer. Já em novembro de 1909, B-P escrevia um artigo sobre o “Programa para as Guias” no Headquarters Gazette, publicação oficial do Escotismo. O passo seguinte era encontrar-lhes uma chefe. Pediu a sua irmã, Agnes, que lhe ajudasse. Ela aceitou prazerosamente e se constituiu na primeira Presidente das Guias, permanecendo até 1920.

Temendo a degeneração das suas idéias, e verificando a necessidade de integrar todos dentro de um movimento que crescia rapidamente, B-P passou a dedicar-se à organização do Movimento Escoteiro, que não era sua proposta original. Desliga-se do Exército, em 1910, e ingressa no que chamou de sua “segunda vida”, dedicada ao crescimento e fortalecimento do Escotismo.

Ainda em 1910 é criado o Escotismo do Mar, bem como surgem dentro do Movimento as “Girls Guides”, ou seja, as Guias Escoteiras. A partir de 1912, B-P passa a viajar pelo mundo divulgando e unindo o Escotismo, que se desenvolve agora como uma “Fraternidade Mundial”.



Também em 1912 foi publicado o primeiro Manual das Guias, “Como as Moças podem ajudar a construir o Império...”, escrito por Agnes Baden-Powell.

Foi em 1916 que, a pedido das crianças menores que queriam fazer parte do Movimento Escoteiro, B-P cria o Ramo Lobinho, baseado no Livro da Jângal, de Kipling, com auxílio de sua irmã - Agnes.

Em 1917 é constituído informalmente o primeiro Conselho Internacional da Associação de Guias da Inglaterra, e no ano seguinte é publicado o texto base do “Guidismo”, livro por B-P, especialmente para as guias.

O Escotismo recebe de William F de Bois Maclaren uma área de terra, na floresta de Epping, arredores de Londres, onde se instala Gilwell Park, onde B-P realiza, em 1919 o primeiro curso destinado aos Chefes Escoteiros, que passa a denominar-se Curso de Insígnia de Madeira, tornando-se Gilwell Park o centro de formação de chefes escoteiros.

Em 1930, Lady Olave Baden-Powell é aclamada Chefe Guia Mundial, função que exerceu até 1976, quando veio a falecer.

A última presença pública de B-P para os escoteiros foi em 1937, no 5º Jamboree Mundial em Voagelesang, Holanda, depois do que viajou para o Quênia, onde fixou residência a partir de 1938 juntamente com Lady Olave. Foi nesse lugar tranquilo, cercado por florestas e montanhas, que Baden-Powell morreu.

O Escotismo desde sua fundação em 1907, se alastrou rapidamente em todo o mundo e hoje existem irmãos nossos em quase todos os países do mundo. Temos, hoje, mais de 25 milhões de jovens que pertencem ao Movimento Escoteiro Mundial.

Portanto, você pode notar que o escotismo é uma grande fraternidade mundial, que reúne, em torno de um ideal, uma grande cadeia de jovens e **você faz parte dessa cadeia.**

1.13 - Jamborees

Em 1920, houve a primeira reunião mundial de escoteiros. De então em diante convencionou-se a realização de outras reuniões, de quadro em quadro anos, em local previamente escolhido pelos representantes das diversas entidades escoteiras. A essas reuniões é que chamamos de “Jamborees”. São oportunidades para intercâmbio de escoteiros de todos os países. É o mesmo que acontece nos meios esportivos com as Olimpíadas, embora nas concentrações escoteiras não haja competições e sim muita confraternização.

Data	Local	Participantes	Países
1920	Olimpia, Londres, Inglaterra	8.000	34
1924	Ermelunden, Compenhagem, Dinamarca	4.549	34
1929	Arrowe Park, Birkenhead, Inglaterra	50.000	69
1933	Godolfo, Hungria	25.792	34
1937	Vogelesang, Holanda	28.750	54
1947	M oisson, França	24.152	44
1951	Bad Ischhl, Áustria	12.884	61
1955	Niágara-on-the-lake, Canadá	11.139	71
1957	Sutton Coldfield Park, Inglaterra	30.000	80
1959	Mt. Makiling, Filipinas	12.203	44
1963	Marathon, Grécia	14.000	89
1967	Farragut State Park, Idaho, EUA	12.011	105
1971	Asagiri Heights, Japão	23.758	87
1975	Lilehammer, Noruega	17.259	91
1983	Kananaskis Coutry, Alberta, Canadá	14.752	106
1988	New South Wales, Austrália	14.434	84
1991	Seul, Coréia do Sul	22.000	135
1995	Flevoland, Holanda	24.000	172

1999	Picarquin, Chile	30.000	180
2003	Praia de Sattahip, Tailândia	24.000	143

1.14 - Estrutura do Escotismo Mundial

O Escotismo Brasileiro é membro fundador da ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DO MOVIMENTO ESCOTEIRO (WORLD ORGANIZATION OF THE SCOUT MOVEMENT), que tem como órgão máximo a CONFERÊNCIA ESCOTEIRA MUNDIAL (WORLD SCOUT CONFERENCE), criada em 1922 e que elege trienalmente metade do COMITÊ ESCOTEIRO MUNDIAL (WORLD SCOUT COMMITTEE) de 12 membros. Essa entidade, responsável pelo reconhecimento e registro das Associações Escoteiras Nacionais do mundo inteiro e pela organização de atividades internacionais, tem como órgão permanente e executivo o ESCRITÓRIO ESCOTEIRO MUNDIAL (WORLD SCOUT BUREAU), localizado em Genebra – Suíça, dirigido pelo Secretário Geral da Organização Mundial do Movimento Escoteiro.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DO MOVIMENTO ESCOTEIRO



A UEB é membro fundador da CONFERÊNCIA ESCOTEIRA INTERAMERICANA (CONFERÊNCIA SCOUT INTERAMERICANA), criada em 1946, que elege o COMITÊ INTERAMERICANO DE ESCOTISMO (CONSEJO INTERAMERICANO DE ESCULTISMO) e mantém o ESCRITÓRIO REGIONAL INTERAMERICANO (OFICINA SCOUT INTERAMERICANA - OSI), com sede em Santiago - Chile, que são considerados órgãos regionais e auxiliares da Conferência, do Comitê e do Escritório Escoteiro Interamericano.

A OMME - Organização Mundial do Movimento Escoteiro, é dirigida, em seu nível mais alto, pela Conferência Escoteira Mundial, que se reúne a cada três anos e que elege o Comitê Escoteiro Mundial, integrado por líderes voluntários que atuam em nome da Conferência Mundial, nos intervalos entre as reuniões.

Um corpo de profissionais compõe o Escritório Escoteiro Mundial, com sede em Genebra, na Suíça, responsável por levar à prática, convertendo em ações concretas as decisões e políticas adotadas pelo Comitê Escoteiro Mundial ou pela Conferência Escoteira Mundial.

Para facilitar a coordenação, a OMME, dividiu o mundo em Regiões - Européia, Africana, Árabe, Ásia-Pacífico, Eurásia e Interamericana; em cada Região, a Direção do Movimento é exercida por uma Conferência Escoteira Regional, que também se reúne a cada três anos, em anos não coincidentes com as Reuniões da Conferência Escoteira Mundial, e que elegem um Comitê Escoteiro Regional, que dirige o Escotismo, no âmbito de cada Região. Na nossa Região este Comitê chama-se Comitê Interamericano de Escotismo. Cada Região conta, por sua vez, com um Escritório Escoteiro Regional, subordinado ao Escritório Escoteiro Mundial.

O Brasil já teve como Presidente do Comitê Escoteiro Interamericano o Sr. Mário

2.8- Primeiros Socorros

Fraturas, entorses e luxações

Fratura é a perda, total ou parcial, da continuidade de um osso.

Entorse é a torção dos ligamentos de uma articulação.

Luxação é uma lesão onde as extremidades ósseas que formam uma articulação ficam deslocadas, permanecendo desalinhadas e sem contato entre si.

A imobilização provisória é o socorro mais indicado no tratamento de fraturas ou suspeitas de fratura, entorses ou luxações. Quando executada de forma adequada, a imobilização alivia a dor, diminui a lesão dos tecidos, o sangramento e a possibilidade de contaminação de uma ferida aberta, para que a vítima possa ser encaminhada à avaliação médica.

Realize a imobilização com o auxílio de talas de papelão ou madeira, ou ainda com outros materiais rígidos improvisados, como réguas, jornais dobrados, etc. Caso não haja nada para servir de tala, há ainda a possibilidade da auto-imobilização, que consiste em fixar o membro inferior sadio, ou o membro superior fraturado ao tórax da vítima.

Em fraturas expostas (osso rompe a pele e fica exposto ao ambiente), antes de imobilizar você deve cobrir o ferimento com pano limpo ou gaze estéril.

Nos entorses e nas fraturas em articulações (cotovelo, joelho, etc), procure imobilizar o membro na posição que ele for encontrado (conforme a figura).

Nos casos de entorse, aplique gelo e compressas frias. Não aplique nada quente sobre a parte afetada durante as primeiras 24 horas, pois o calor aumenta o inchaço e a dor.

2.9- Afogados e respiração artificial

Parada respiratória

Para verificarmos se uma pessoa está em parada respiratória devemos:

1. manter a vítima deitada;
2. com uma de nossas mãos apoiadas sobre a testa da vítima e a outra em seu queixo, devemos levemente elevar o queixo e inclinar a cabeça dela para trás;
3. devemos então aproximar nossa face da boca e do nariz da vítima e ouvir e sentir a respiração dela, e também devemos observar os movimentos auxiliares do peito e da barriga.

Se a vítima não está respirando:

1. manter a cabeça da vítima para trás, evitando assim que a língua esteja trancando a passagem de ar;
2. fechar o nariz dela com nossos dedos e colocar nossa boca com a dela;
3. devemos então dar um sopro a cada cinco segundos se for um adulto (1-5s), um sopro a cada quatro segundos (1-4s) se for uma criança e um sopro bem suave a cada três segundos (1-3s) se for um bebê. Neste momento é que se faz necessário o uso de uma máscara facial própria para Recuperação Cárdio Pulmonar (RCP).

Parada cardíaca

Para verificarmos se uma pessoa está em parada cardíaca devemos:

1. com a ponta dos dedos anular e indicador de uma de nossas mãos devemos tocar do lado do ponto de cartilagem, conhecido como “pomo-de-adão”, que existe bem ao centro do pescoço da vítima. Se o coração da pessoa estiver batendo, podemos sentir um leve movimento da artéria denominada carótida, ao qual chamamos de “pulso”.
2. Podemos ainda, se for necessário, colocar o nosso ouvido sobre o peito da vítima e escutar, diretamente, as batidas do coração.

Se o coração não estiver batendo:

1. proceda como na parada respiratória, só que desta vez você irá soprar, inicialmente, sempre duas vezes;
2. logo após, coloque dois dedos de uma de suas mãos após o término do “apêndice

xifóide” (final do osso esterno, no peito) em direção à cabeça da vítima. Sem retirar os dedos, coloque a outra mão ao lado dos dedos, cuidando para que o início da palma da sua mão fique sobre o osso esterno. Coloque agora a sua outra mão sobre esta e inicie a compressão do tórax. Se você estiver sozinho, deve soprar duas vezes e comprimir quinze vezes (2 x 15). Se outra pessoa estiver lhe ajudando, a seqüência é um sopro para cada cinco compressões (1 x 5).

Importante:

- a) os procedimentos de recuperação da parada cardíaca devem ser feitos com a vítima sobre superfície dura;
- b) se a vítima for criança, você deve fazer compressões com apenas a palma de uma mão e se for bebê, com a ponta de dois dedos;
- c) nunca treine estes procedimentos de 1º socorros em pessoas saudáveis. Existem bonecos próprios para este treinamento;
- d) se você precisou realizar a recuperação cárdio pulmonar em alguém, só pare quando chegar alguém mais habilitado que você, como um escotista, um médico ou equipe do corpo de bombeiros.

2.10- Choque elétrico e escapamento de gás

Choque elétrico

- Não toque na vítima até que ela esteja separada da corrente ou esta interrompida.
- Não tente retirar uma pessoa presa a um cabo elétrico exposto ao tempo, a menos que você tenha sido especialmente treinado para este tipo de salvamento. Entretanto, lembre-se de que cada segundo de contato com a eletricidade diminui a possibilidade de sobrevivência da vítima ao choque elétrico.
- Se você souber, desligue a tomada ou a chave geral de corrente elétrica. Se não souber, chame imediatamente quem entenda do assunto ou então use uma vara ou ramo seco, uma corda seca ou um pano seco para afastar ou empurrar o fio da vítima. Toque apenas em material seco não condutor de eletricidade.
- Inicie a respiração boca-a-boca logo que a vítima esteja livre do contato com a corrente.

Gases venenosos, vapores químicos ou falta de oxigênio

- remova a vítima para um local arejado e não contaminado
- inicie a respiração de socorro pelo método boca-a-boca

2.11- Malefícios do fumo e álcool

O Tabaco

O que é o tabaco?

O Tabaco tem origem numa espécie de planta (Nicotiniana Tabacum), originária da América do Sul. Planta anual ou bienal, vertical, viscosa, com grandes folhas e numerosas flores rosadas ou avermelhadas.

O tabaco comercial obtém-se das suas folhas que, depois de recolhidas, são penduradas a secar, com o objetivo de perder a água. Em seguida são atadas em grandes fardos, submetendo-se a fermentações posteriores, para diminuir a percentagem de matérias albuminóides e de alcolóides, que permitem aumentar o aroma, uniformizar a cor e uma melhor conservação. Depois fica armazenado para melhorar qualidade. Antes da elaboração são adicionadas essências aromatizantes e substâncias estimulantes, para finalmente serem transformados em cigarros e comercializados.

Os perigos

Dos seus perigos destaca-se o efeito estimulante, embora nocivo, que atua sobre o sistema nervoso. Este deve-se à sua percentagem de nicotina, que pode chegar aos dez por cento, embora os cigarros contêm um por cento.

O fumo do tabaco contém ainda outras substâncias nocivas, tais como o benzopireno, considerado cancerígeno.

Resumindo:

A nicotina atinge primeiro o sistema nervoso central e depois o organismo.

O tabaco provoca um aumento de atividade cardíaca, queda de pressão arterial, aumento da atividade intestinal, diminuição da secreção glandular. Afeta a visão e o olfato. Ao fumar entram em ação as venenosas bases de piridina do fumo, que excita sobretudo o bulbo raquidiano e provocam enjoos, vômitos, palpitações e diarreia.

Tabagismo crônico é responsável por arteriosclerose precoce, distúrbios circulatórios, distúrbios digestivos, câncer pulmonar e outros malefícios.

A escolha entre fumar e não fumar sempre é um grande momento: por um lado o tabaco, isto é, a doença, o vício, a dependência, os custos econômicos e todo o rol das suas consequências; por outro lado, a saúde e o vigor físico que é uma das finalidades para as quais o Escotismo foi criado.

Que fazer? A escolha será sempre sua.

O nosso conselho só pode ser um: seja esperto, não fume.

O Alcool

Vamos abordar os perigos do álcool etílico, como se chama o álcool comum. Este obtém-se pela fermentação alcoólica que já era conhecida dos povos primitivos.

Vulgarmente o consumo em quantidade de vinho, cerveja, licores e aguardentes e outras bebidas semelhantes, embriagam, produzindo sonolência. O grau de embriaguez, depois de ter consumido uma quantidade razoável de álcool, depende de diversos fatores, como por exemplo, o peso da pessoa a sua constituição física, a sua habituação ao consumo de álcool, tipo e hora de ingestão da última refeição.

Uma ingestão excessiva do mesmo, produz danos no fígado, estômago, rins, cérebro e nervos, podendo conduzir ao delírio e ao estado de coma.

O álcool entra imediatamente no sangue, o que provoca, por exemplo nos trabalhadores com máquinas, a redução de reflexos, colocando-os em situação de perigo (a si mesmo e aos outros).

A grande maioria dos acidentes de trânsito, desde os mais simples até verdadeiras tragédias, com mortes, mutilações permanentes e feridos, especialmente entre jovens adolescentes, tem como principal causador o álcool, que, aliado ao excesso de velocidade e outras imprudências, colaboram para colocar o Brasil como um país de trânsito excepcionalmente violento.

A intoxicação alcoólica, causada pelo abuso do álcool afeta o organismo. Pequenas quantidades atuam primeiro sobre o sistema nervoso, diminuem as inibições e exteriorizam-se por um aumento de gestos e palavras, falta de discernimento das situações e alucinações. Mais tarde surge um entorpecimento acompanhado de insegurança na fala e no andar e, em especial, uma diminuição da capacidade de reação. Uma intoxicação alcoólica aguda e grave, dá lugar a estados de hiperexcitação. Fisicamente exterioriza-se numa redução da capacidade de rendimento, alteração e paralisia circulatória e irritação da mucosa gástrica.

O abuso prolongado, crônico, tem consequências gravíssimas.

Há também uma degeneração da personalidade, com consequências na sua vida social.

Evidentemente que podemos continuar a descrever inúmeros outros malefícios causados pelo consumo de álcool, entre eles: a violência com os familiares, os problemas nos estudos e no emprego, entre muitos outros.

Pensamos que isto é o suficiente para evitar estas situações, principalmente na sua idade, quando todo o seu corpo sofre alterações e crescimento, desenvolvendo-se quer exteriormente, quanto interiormente. É o período da adolescência.

Não deixe se envolver nessa situação. Recuse o álcool, nem que seja (como dizem) para fazer um brinde ou “socialmente”. Troque-o por sucos de frutas ou outras bebidas mais saudáveis.

Podemos então concluir: enquanto você estiver na fase de crescimento, não beba qualquer tipo de bebida alcoólica.

Mais tarde como adulto, homem ou mulher, se assim o desejar, beba sempre com moderação, e lembre sempre: álcool e a direção de veículos é uma mistura que só traz sofrimentos e perdas irreparáveis.

3.7 - Desenvolver projeto

A escolha e a realização de um projeto é sem dúvida uma atividade interessantíssima e representa também um precioso incentivo ao desenvolvimento de nossa capacidade de persistência, raciocínio e pesquisa. As possibilidades são ilimitadas desde que comecemos a tarefa com conhecimentos superficiais sobre o assunto escolhido e durante o seu desenvolvimento esse padrão seja progressivamente superado até possuímos um nível de conhecimento mais profundo. Quer dizer, saibamos mais do que a maioria das pessoas sobre o assunto ou tarefa que nos propomos realizar. Vamos sugerir aqui as linhas gerais para a realização de um projeto.

Quanto a escolha:

- 1 - É preciso ter certeza do seu interesse pelo assunto ou tarefa a que vai dedicar-se;
- 2 - Ter a certeza de que pode realizá-lo: aspecto econômico, dependência de outras pessoas, local, prazo, outros fatores;
- 3 - Sua real utilidade não só para você mas para outras pessoas: Patrulha, Tropa, Grupo, comunidade.

Escolhido o projeto, é preciso planejar, o que vai facilitá-lo em muito a sua realização.

Planejamento

Consegue-se um planejamento respondendo às seguintes perguntas:

- 1 - Qual o nosso objetivo?
- 2 - Quais as ações necessárias para atingí-lo?
- 3 - Quais os recursos necessários?
- 4 - O que fazer, quando?

Algumas sugestões de projetos:

a) Instalar em sua casa, sítio ou qualquer lugar que possa ser visitado, dois ou mais abrigos para pássaros. Visitá-los 15 dias após a instalação e observar os ocupantes, procurando desenhá-los ou fotografá-los, conseguindo sua classificação científica e nome vulgar. Elaborar um relatório sobre a experiência explicando qual a relação entre espécies observadas e a vida do homem.

b) Manter em aquário ou vasilha de vidro, girinos de sapo ou rã, durante o tempo necessário para que completem sua metamorfose. A experiência deverá ser descrita minuciosamente dia-a-dia, desde a larva até a forma final definitiva. O relatório deverá ser acompanhado de desenhos explicativos sobre as transformações observadas. Fazer uma pequena palestra de 15 a 20 minutos sobre a importância dos anfíbios no equilíbrio ecológico e citar meios de evitar sua extinção.

c) Projeto de Marcenaria:

- 1) Apresentar o projeto, justificando sua utilidade;
- 2) Listar as ferramentas necessárias para a consecução do projeto;
- 3) Executar o projeto;
- 4) Apresentar o projeto, com um acabamento à altura de sua idade e capacidade.

d) Projeto de Eletrônica:

- 1) Apresentar o esquema, justificando sua utilidade e finalidade a que se destina;
- 2) Listar os componentes necessários e suas respectivas especificações técnicas;
- 3) Listar as ferramentas necessárias para a consecução do projeto;
- 4) Apresentar o projeto em funcionamento.

e) Projeto de fotografia:

- 1) Declarar qual o assunto sobre o qual será desenvolvido o seu trabalho;
- 2) Montar uma câmara escura;
- 3) Desenvolver a tomada de fotos sobre o tema escolhido;
- 4) Revelar os filmes e produzir cópias de contato de todos os negativos;
- 5) Apresentar doze fotos escolhidas e ampliadas.

f) Projeto de Horticultura:

- 1) Apresentar o projeto de horta, mencionando as culturas que serão implantadas;
- 2) Preparar convenientemente o solo, corrigindo-o e adubando-o;

- 3) Fazer a semeadura em sementeiras na época apropriada, efetuar o repique ou realizar a semeadura direta, conforme for adequado a cada cultura;
- 4) Acompanhar o desenvolvimento das culturas, preparando relatórios sobre o desenvolvimento e cuidados empregados, tais como: rega, limpeza, raleamento, etc.;
- 5) Apresentar o fruto de seu trabalho.
 - g) Projeto de Administração Doméstica:
 - 1) Apresentar um relatório pormenorizado de todas as compras domésticas realizadas na sua casa no período de 10 dias. Deverão estar incluídas as despesas relativas à alimentação, material de limpeza, etc.;
 - 2) Após análise do relatório do item anterior, apresentar um projeto para as compras dos próximos 10 dias. Este projeto deverá apresentar uma redução significativa dos custos de manutenção do lar. Também deverá estar indicada como esta redução foi obtida, utilizando por exemplo:
 - pesquisa de preços;
 - utilização racional de recursos;
 - reaproveitamento de materiais;
 - etc.
 - 3) Mostrar que conhece os princípios de conservação de alimentos, bem como a melhor maneira de acondicionar os materiais de consumo do lar para que haja um controle efetivo do estoque doméstico.
 - h) Projeto de Recreação:
 - 1) Antes da atividades:
 - a) Vá ao orfanato e faça um contato com a direção. Diga que é um escoteiro e que gostaria de proporcionar umas duas horas de diversão às crianças. Pergunte o número de crianças que poderiam participar, a idade das mesmas e informe que poderá no máximo com 20 crianças. (Seria muito difícil trabalhar com um número maior, prejudicando o trabalho da patrulha e a diversão das crianças). Marque de comum acordo com a direção o dia e o horário. Leve em consideração que serão necessárias várias providências de organização, portanto deixe um período de pelo menos 15 dias entre o contato com o orfanato e o dia da atividade;
 - b) Informe à Corte de Honra o contato feito com a direção do orfanato;
 - c) Programe com a patrulha a atividade que vocês desenvolverão. Lembre-se que a atividade não deverá durar mais que duas horas. Escreva o programa que realizarão e descreva todo o material que será necessário levar;
 - d) Apresente o programa à Corte de Honra.
 - 2) Durante a atividade:
 - a) Apresentem-se bem trajado/uniformizado e estejam no local com pelo menos meia hora de antecedência para preparar tudo o que for necessário;
 - b) Reunam as crianças formando uma ferradura, digam seus nomes e expliquem porque estão ali. Depois peçam a cada uma delas que digam seu próprio nome;
 - c) Ao final do programa, reunam novamente as crianças e se despeçam. Se for possível, deixem uma pequena lembrança.
 - 3) Após a atividade:
 - a) Avaliem em conjunto a execução da atividade e o cumprimento do que havia sido proposto;
 - b) Façam um relatório da atividade e apresentem à Tropa.

“...Ao avançarmos pela terra incógnita do amanhã, é melhor ter uma mapa geral e incompleto, sujeito a revisões e correções, do que não ter absolutamente nenhum mapa.”

Alvin Toffler

“Não ter certeza de nada no que se refere ao futuro, não exclui tentar ver para onde nossas trilhas presentes estão nos guiando.”

André Fontaine

“Minha montanha (monte Kenya) disse: “Olhe com mais amplitude; olhe mais acima; olhe mais longe adiante de ti, e contrará o caminho.”

Robert Bande-Powell

Orientação e Rosa dos Ventos

Dentro da cidade é fácil você se orientar, pois no último caso basta tomar informações com uma pessoa, entretanto, os Escoteiros que levam uma vida de mato, em explorações, a seguir caminhos, muitas vezes desconhecidos, a abrir picadas nos cerrados, ou muitas vezes à noite, precisam ter bem desenvolvida a sua capacidade de orientação.

Orientar-se é determinar a direção de qualquer dos pontos cardeais ou colaterais em relação à posição em que se está. Basta tornar conhecido um deles para se determinar qualquer dos outros.

Para você não se perder, não basta orientar-se no local onde se ache; é necessário, quando você entrar num matagal ou estiver ao largo do mar, observar as direções que segue e as distâncias percorridas em cada direção, do contrário nunca poderá voltar ao ponto de partida.

Assim, por exemplo, se um Monitor recebeu instrução de pegar lenha e seu cuidado principal, ao entrar no mato é observar a direção que segue.

- Seguiu para o Norte?

Quando quiser regressar só terá que tomar a direção oposta - que é o Sul - e voltará ao acampamento.

De muitas maneiras um Escoteiro poderá se orientar; pela bússola, pelo sol, pelas estrelas, pela lua, pela costa, pela direção dos ventos normais, por indícios da própria natureza. Como você pode ver, são muitos os recursos e quando um falha, recorre-se a outro. Raro será que não se tenha ao alcance pelo menos um deles.

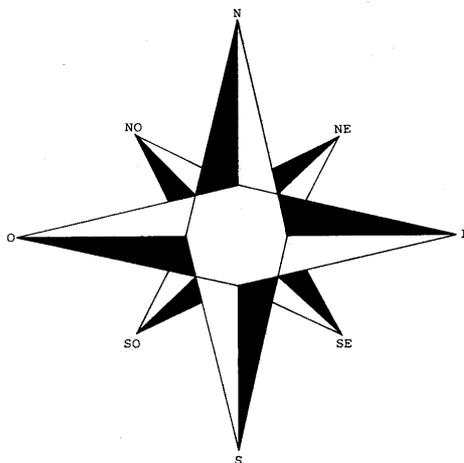
Rosa-dos-Ventos

A Rosa-dos-Ventos é o desenho dos pontos naturais do círculo do horizonte em polígono estrelado.

Conhecê-la é de suma importância, porque ela é a base da orientação, visto que “orientação é a fixação dos pontos da Rosa-dos-Ventos com a posição que nos encontramos no centro do círculo do horizonte”.

Os seus pontos principais, chamados “cardeais”, são em número de quatro: Norte (N), Sul (S), Leste ou Este (E) e Oeste (W). Os dois últimos são facilmente achados no horizonte: o (E) é o nascente e o (W) é o poente. Após conhecimento desses pontos, podemos encontrar os demais.

Dividindo a Rosa-dos-Ventos, temos, ainda, os pontos colaterais e os sub-colaterais. Os colaterais são: Nordeste (NE), Sudeste (SE), Noroeste (NW), e Sudoeste (SW). Os sub-colaterais são: Nor-nordeste (NNE), Nor-noroeste (NNW), Su-sudoeste (SSW), Su-sueste (SSE), És-sueste (ESE), És-nordeste (ENE), Oés-noroeste (WNW) e Oés-sudoeste (WSW).

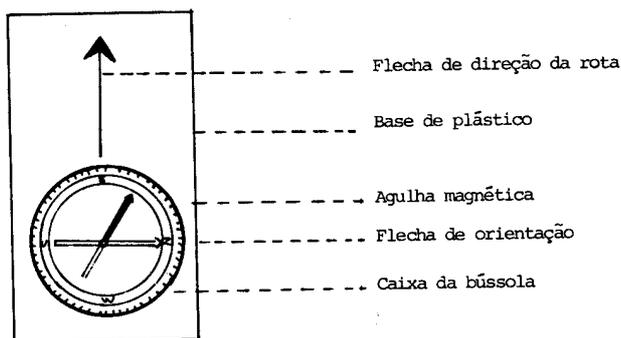


Orientação pela Bússola, Sol, Relógio, Lua, Estrelas e Indícios naturais

a) Bússola

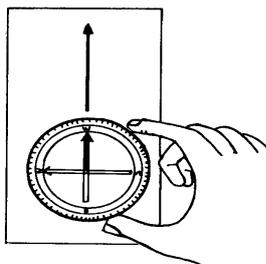
A parte mais importante de uma bússola é a “agulha magnética”, colocada em equilíbrio sobre um ponto chamado “estilo”, e que gira livremente, apontando uma certa direção. Isto acontece devido a uma força que atrai a agulha. Desse modo, a Terra age como um imã gigantesco, tendo um pólo ao norte e outro ao sul.

Este magnetismo faz com que a ponta da agulha aponte o NORTE MAGNÉTICO. Esta ponta é marcada a cores ou estampada a inicial “N” ou, ainda, em forma de uma flecha. Portanto, basta achar o Norte (indicado pela agulha) para encontrar os outros pontos.



Para tomar um rumo (ou direção) da bússola no terreno, escolha um ponto de referência nesta direção. Mantenha a bússola à sua frente ao nível da cintura ou um pouco mais alto, com a “flecha de direção” apontando diretamente para o ponto em questão. Gire a caixa que contém a agulha até que esta coincida com a flecha impressa no fundo da bússola, onde está a letra N (norte). Leia os números impressos na parte exterior da caixa até verificar qual deles coincide com a flecha de direção. Esse número encontrado é a sua leitura em graus, do seu rumo.

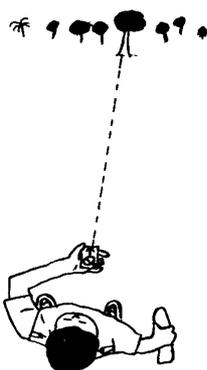
Para tomar um rumo, ajuste os números graduados da bússola para os pontos N-S-E-W, em oposição à linha de direção, sem dar atenção à agulha.



Escolha um ponto de referência, mantendo a bússola ao nível da cintura.



Segure a bússola firmemente com a flecha de direção apontando diretamente para o ponto de referência. Gire a caixa até a flecha impressa no fundo coincida com a agulha magnética. Leia o número que coincide com a flecha de direção. Esse número encontrado é o rumo, em graus.



Precauções no Emprego da Bússola

Ao manusear a bússola, devemos tomar as seguintes precauções:

- evitar proximidades de objetos de ferro ou aço;
- evitar terreno rico em minérios de ferro;
- não friccionar a tampa de vidro com lenço, flanela, seda, etc., porque a agulha se cola à tampa devido à carga de eletricidade provocada pela fricção;
- visar pontos bem definidos e notáveis no terreno;
- nas visadas mais longas, deixar parar bem a agulha, apoiando-se a bússola o máximo possível;
- executar visada inversa quando pretender resultados mais apurados.

b) Orientação Pelo Sol

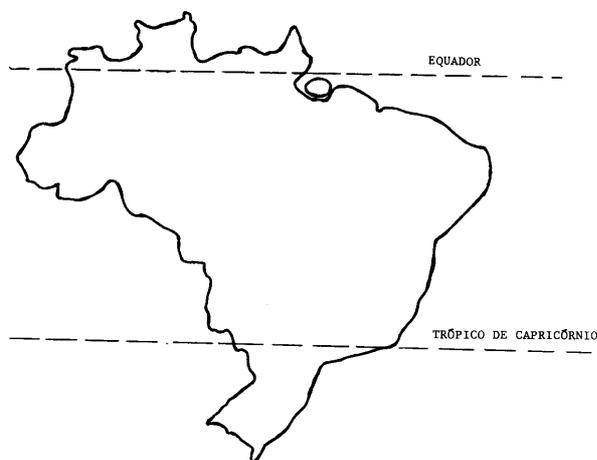
O sol corta, ao meio-dia, o plano meridiano do lugar. Em virtude, porém, do movimento aparente do sol em declinação, a sombra de uma haste vertical, ao meio-dia, ora se projeta para o sul e ora para o norte, conforme a época do ano e situação do observador.

Para um observador no hemisfério sul (austral), verifica-se o seguinte:

a) De 21 de março a 22 de setembro, com o observador situado do Equador para o sul, o sol estará sempre ao norte da vertical do lugar. Consequentemente, a sombra estará projetada para o sul, porque o sol nesta época do ano estará, aparentemente, se deslocando no “hemisfério norte celeste”.

b) De 24 de setembro a 19 de março, com o observador situado do Equador ao Trópico de Capricórnio, o sol estará em uma dessas duas posições. Para verificar se o sol está passando ao Norte ou ao Sul da vertical do lugar, acha-se a direção geral do norte pelo processo do nascer e pôr-do-sol se a sombra da haste estiver nesta direção, o sol estará passando ao sul da vertical do lugar; caso contrário, ao norte.

c) Qualquer época do ano, com o observador situado do Trópico de Capricórnio para o sul, o sol estará sempre ao norte da vertical do lugar. Consequentemente, a sombra estará sempre projetada para o sul.



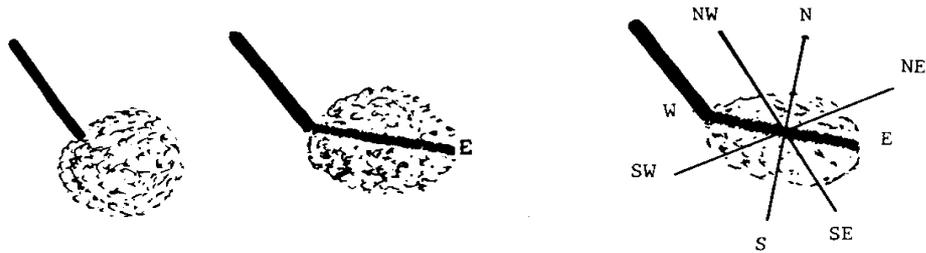
Na região abaixo do Trópico de Capricórnio, o sol está sempre ao Norte em qualquer época do ano. Portanto, a sombra se projeta sempre ao Sul.

d) Processo de haste

Este processo, facilmente utilizável, é o mais prático para o nosso propósito.

Para encontrar os diferentes pontos da bússola, finca-se um pau reto na terra de tal forma que não projete sombra, isto é, que aponte diretamente para o sol. Em seguida, espera-se que esta haste projete uma sombra de 15 centímetros, aproximadamente ou mais. A sombra formará a linha OESTE-ESTE, estando o oeste na base da haste e o leste no final da sombra. Tendo esta direção, pode-se calcular as demais.

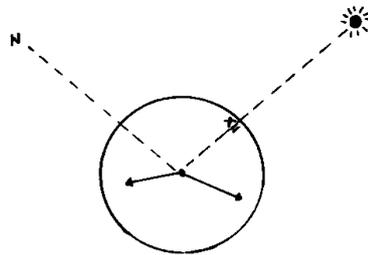
Este método é o mais exato ao meio-dia. É, porém, suficiente e adequado para este propósito.



c) Orientação Pelo Relógio

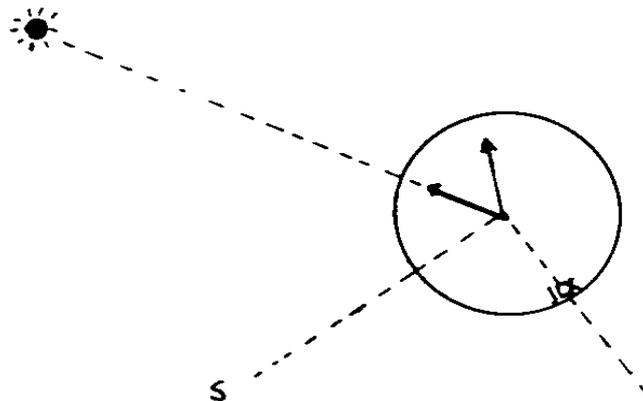
Sol ao norte da vertical do local (Hemisfério Sul)

Coloca-se o relógio horizontalmente de modo que o XII do mostrador fique na direção do sol. Em seguida, toma-se a bissetriz do ângulo formado pelo ponteiro pequeno e a linha que, saindo do eixo dos ponteiros, passa pelo XII do mostrador e vai, mais ou menos, ter ao sol. Esta bissetriz dá a direção do NORTE.



Sol ao sul da vertical do local (Hemisfério Norte)

Coloca-se o ponteiro pequeno na direção do sol e toma-se a bissetriz do ângulo formado pelo ponteiro pequeno e pela linha-eixo dos ponteiros e o XII do mostrador. Esta bissetriz dá a direção do SUL.



d) Orientação Pela Lua

A lua descreve, em sua trajetória diária, um arco de círculo de leste para oeste. Assim, podemos orientar-nos de acordo com as suas fases.

Lua Nova

A lua nova nasce, praticamente, na direção geral do leste, às 6 horas, e se põe na direção geral do oeste, de zero às 18 horas

Quarto Crescente

A lua apresenta-se em forma de “C” e passa pelo alto do céu às primeiras horas da noite, com as pontas voltadas para o nascente.



Quarto

Minguante

A lua apresenta-se em forma de “D” e passa pelo alto do céu de madrugada com as pontas voltadas para o poente.



Lua Cheia

A lua nesta fase nasce na direção geral do leste, às 18 horas, e põe-se na direção geral do oeste, às 6 horas.

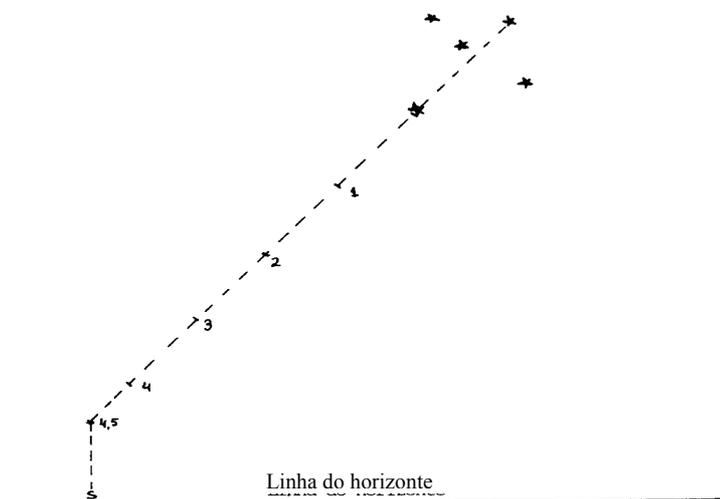
e) Orientação Pelas Estrelas

Cruzeiro do Sul

O Cruzeiro do Sul é uma constelação de forma de cruz, situada bem perto do pólo sul celeste. Possui uma única estrela de primeira grandeza (Alfa) e é identificada geralmente:

- pela sua forma característica;
- pela constelação da Mosca que fica situada logo abaixo do Cruzeiro do Sul;
- pelo “saco de carvão” da Via Láctea que está a SE da constelação do Cruzeiro.

Para se orientar pelo Cruzeiros do Sul, prolonga-se o braço maior (a partir de Alfa) quatro vezes e meia o seu tamanho (comprimento). Desse ponto, traça-se um perpendicular sobre o horizonte visual e tem-se, assim, “amarrado” no terreno a direção sul.



Obs: Não confundir o Cruzeiro do Sul com a “Falsa Cruz”, que não aponta para o sul. Suas estrelas tem menos brilho que as do Cruzeiro e são mais distanciadas entre si. O Falso Cruzeiro tem uma estrela bem no centro, quando no Cruzeiro do Sul a 5a. estrela é excêntrica.

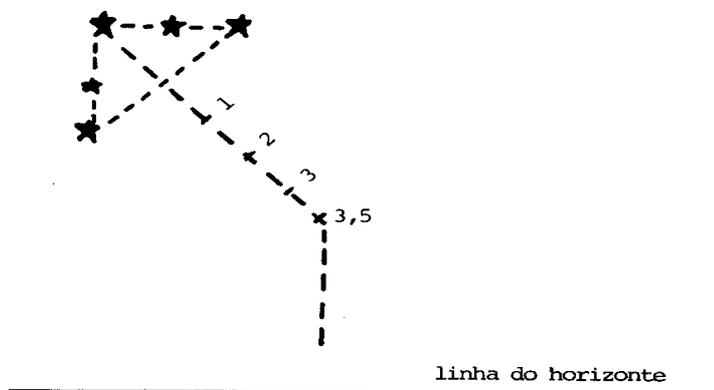
Triângulo Austral

O triângulo austral é uma constelação com a forma de um triângulo equilátero, situado próximo ao polo sul celeste e não possui nenhuma estrela de primeira grandeza. É identificado geralmente por:

- sua forma característica;

- pelo alinhamento que, passando por Alfa e Beta do Cruzeiro do Sul, passará também na base do triângulo.

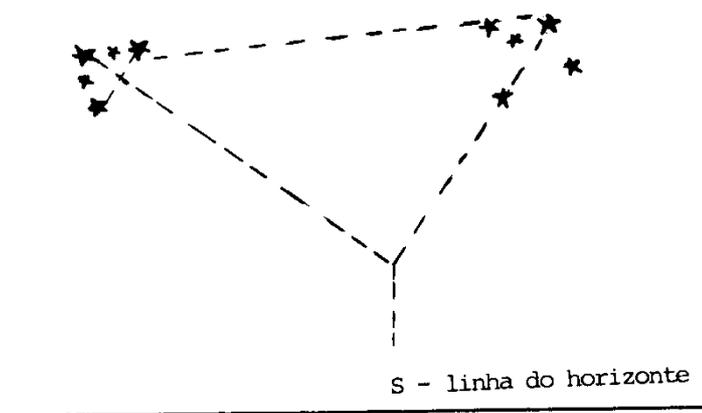
Para se orientar pelo Triângulo Austral, tira-se a mediana do triângulo a partir do vértice "BETA" e prolonga 3 vezes e meia o seu comprimento. Desse ponto, baixa-se uma perpendicular no horizonte visual e tem-se "amarrado" no terreno a direção SUL.



Cruzeiro do Sul e Triângulo Austral Combinados

Prolonga-se indefinidamente o braço maior do Cruzeiro do Sul e a mediana do Triângulo Austral, tal como foi explicado anteriormente. O ponto de encontro dos dois prolongamentos encontra-se no polo sul celeste. baixa-se uma perpendicular do ponto anteriormente referido sobre o horizonte visual, amarrando-se, assim, no terreno a direção sul.

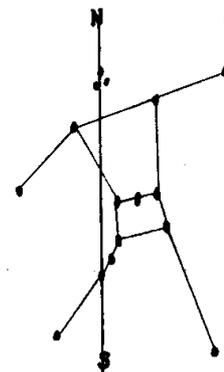
Para facilitar a prática do processo, pode-se materializar o prolongamento do braço do Cruzeiro e o prolongamento da mediana do triângulo por meio de pequenas varas, de modo a materializar também o ponto de encontro desses prolongamentos no céu.



Constelação de Orion

É a maior constelação do céu: consta de 13 estrelas e se assemelha a um caçador gigantesco. É facilmente reconhecido por três estrelas alinhadas, o "cinto" ou três marias, e três estrelas menores em outro alinhamento, saindo do cinto e que forma a "espada". Acima, formando a cabeça, encontram-se três estrelas em forma de triângulo.

Para achar o NORTE ou SUL, basta traçar uma linha imaginária da "espada" à "cabeça". Assim, a linha que aponta na direção da cabeça é o Norte e, ao contrário, isto é, na direção da "espada", o sul.



f) Indícios

Há vários sinais naturais que nos dão indícios para a orientação quando não se dispuser de outros meios.

Sol

Como, em qualquer época do ano, o sol para os lugares situados abaixo do Trópico de Capricórnio pára sempre ao Norte da vertical do lugar, podemos observar, nessas latitudes, o seguinte:

- as partes dos troncos das árvores voltadas para o sul, tem a casca cheia de umidade, limo e nós;
- os frutos começam a amadurecer do lado norte;
- a umidade ataca sempre do lado sul dos muros, moirões, paredes, etc. As madeiras começam a apodrecer deste lado.

Pelas Informações dos Habitantes

Muitas vezes, na falta de melhores recursos, os habitantes do local podem nos dar informações capazes de nos orientar. Tais informações, se bem que aleatórias, e cuja confirmação é sempre de se desejar, referem-se geralmente a:

- direção do nascer e por do sol;
- a hora correspondente à altura do sol;
- direção do nascer e por da lua;
- idade da lua (há quantos dias a lua foi nova);
- direção dos ventos reinantes, etc.

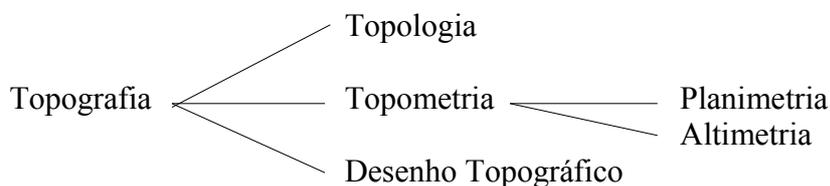
Ventos

Os ventos podem ser constantes ou variáveis, de acordo com a região. Assim, há umas regiões em que os ventos são constantes e outras em que são variáveis. A direção do vento pode ser verificada pelos ninhos, tocas e casas de animais, pois estes protegem suas entradas dos efeitos dos ventos. Desse modo, a formiga e o João-de-Barro nos dão boas indicações da direção do vento, porque a entrada do abrigo está defendida do vento.

Topografia

Topografia é a arte de apresentar, em uma folha de papel, uma determinada superfície do terreno, considerada plana com todos os detalhes naturais e artificiais que aí se encontram, dando ao mesmo tempo uma representação expressiva do relevo.

Decorre daí a sua divisão em:



Topologia: É a parte da topografia que estuda as formas do terreno e as leis que regem o seu modelo.

Topometria: Compreende o conjunto de operações necessárias à obtenção de elementos indispensáveis às representações gráficas do terreno. A Topometria, por sua vez, divide-se em:

Planimetria: É a operação que tem por fim a determinação no terreno, dos dados necessários à representação, em um plano horizontal, da forma e da posição de todos os acidentes que nele se encontram, comportando, assim, a medida de ângulos e de distâncias referidos àquele plano.

Altimetria: É a operação no terreno que nos fornece dados necessários à representação, em plano horizontal, do relevo do solo, comportando medidas das verticais acima do plano horizontal, de referência.

Desenho Topográfico: Visa à representação, numa folha de papel, dos elementos obtidos pelas diversas operações da topometria em determinado trecho do terreno.

MAPAS

Um mapa é a representação, sobre um plano dos detalhes naturais e artificiais que se encontram na superfície do solo, bem como a sua forma.

Existem vários tipos de mapas. Para as atividades escoteiras porém, os mais recomendados são aqueles que abrangem somente uma determinada região, mostrando todos os detalhes: são chamados de mapas topográficos.

O desenho de um mapa é feito em tamanho muito menor que o real. Para isso, usa-se uma proporção chamada “escala”.

ESCALAS

Escala é a relação constante que existe entre as linhas de uma carta e as dimensões reais correspondentes no terreno.

As escalas podem ser numéricas e gráficas.

Escala numérica: Também chamada decimal, é representada por números, como por exemplo, 1:1000 ou $\frac{1}{1000}$; 1:10.000 ou $\frac{1}{10.000}$ etc.

Para facilidade de cálculo, o numerador é a unidade e o denominador “10” ou seus múltiplos. Assim, se representarmos 1 (um) metro do terreno que corresponda no papel 1 (um) centímetro, a escala será 1:100, visto que o metro tem 100cm.

Fórmula Geral: $\frac{d}{D} = \frac{1}{M}$

onde:

M - Denominador da escala (10 ou múltiplo de 10)

d - Grandeza gráfica

D - Grandeza do terreno.

O uso da escala em atividades escoteiras varia de acordo com a extensão do terreno ou do itinerário.

Assim, podemos usar, por exemplo:

a) escala 1:1000, isto é, cada centímetro do mapa corresponde a 1.000 centímetros no terreno ou 10 metros (1.000 cm divididos por 100 cm).

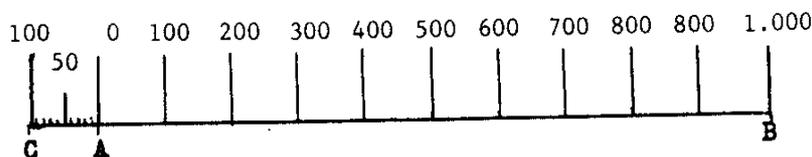
b) escala 1:10.000, isto é, cada centímetro do mapa corresponde a 100 metros do terreno.

Como vimos, a escolha da escala a ser utilizada depende do tamanho do itinerário a ser levantado, evitando, desse modo, que o mapa fique pequeno ou grande demais. por outro lado, se quisermos medir em passos, uma boa escala é: 5 cm no mapa são iguais a 10 passos no terreno.

Escala Gráfica: Consiste em um quadrado para medidas de superfícies e de linhas para comprimento. A unidade escolhida para esta escala é, geralmente, o “quilômetro”. A linha reta é dividida em segmentos correspondentes à unidade escolhida, ficando à esquerda do “zero-origem” um segmento denominado “talão”, dividido em sub-múltiplos da unidade.

Exemplo: Construir uma escala gráfica simples de 1:10.000. nesta escala tem-se:

1mm equivale a	10 metros
1cm equivale a	100 metros
1dm equivale a	1.000 metros

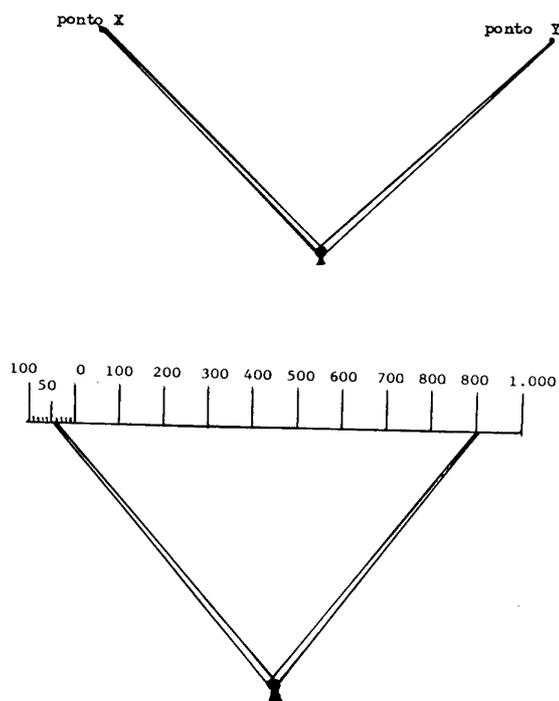


- toma-se uma reta sobre a qual se mede o comprimento igual a 1 dm. Esse comprimento, na figura acima, representa 1.000 metros na escala correspondente;
- no ponto "A", que se chama origem da escala, escreve-se "ZERO" e no ponto "B", 1.000;
- as escalas costumam ter 2 ou 3 dm; basta, então, à direita de "B" construir 10 ou 20 divisões iguais às precedentes;

- para a medida das grandezas menores de 100 metros, constrói-se à esquerda de "A" o que se chama "TALÃO DE ESCALA", um comprimento "AC" igual a uma das divisões de "AB", o qual é dividido em 10 partes, escrevendo-se a partir de "A": 10, 20, 30, 40, etc.

Para medir a distância entre dois pontos de uma carta, pode-se empregar diversos processos. Para as distâncias em linha reta usado o compasso: coloque a ponta do compasso ou o zero da régua no "0" da escala gráfica; caso não haja correspondência com a divisão da escala, deve-se usar, então, o talão para completar a leitura. Para medir curvas, deve-se usar um fio (barbante, linha, etc.), ajustando-o em linha reta na escala, encontrando-se, desse modo, a medida do percurso. Usa-se, também, para este caso um aparelho chamado curvímeter, sendo que, entre nós, este aparelho poderá ser uma carretilha (de cortar pastéis, marcar tecidos, etc.). A sua aplicação é a seguinte: marca-se um ponto na carretilha e toma-se a medida de uma volta. Ou ainda, na escala gráfica: o número de voltas em linha reta, nesta escala, que nos dará a medida procurada.

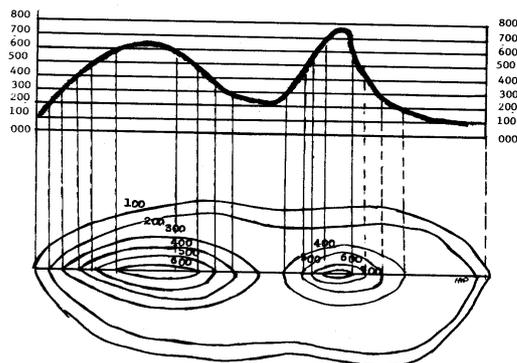
A seguir, apresentamos desenhos elucidativos sobre o assunto



CURVAS DE NÍVEL

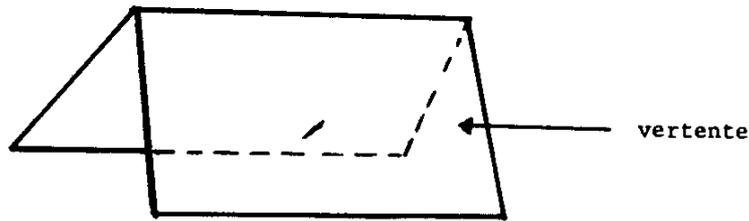
Consiste em reunir sobre um movimento do terreno todos os pontos da mesma cota por linhas, representando-as, em seguida, no plano da carta, por suas projeções; tem-se, assim, uma idéia do terreno considerado.

No desenho ao lado aparecem o perfil de uma elevação com as diversas cotas demarcadas, a projeção de cada cota no plano horizontal, ligadas pelas curvas de nível. Após esta projeção, a figura é levada para a carta de acordo com a sua escala.

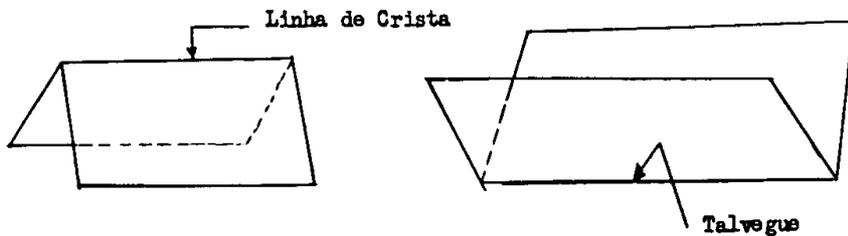


Principais Elementos de um Terreno:

Vertente: É o próprio terreno inclinado. Para melhor clareza as vertentes podem ser comparadas à paredes laterais da capa de um livro aberto.

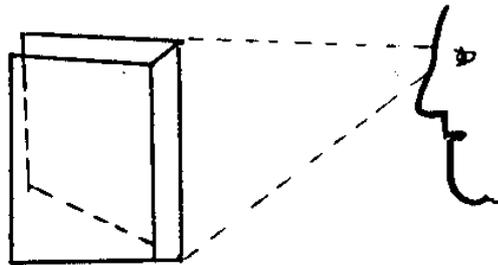


As ligações das vertentes são apresentadas de três maneiras: superior, inferior e lateral. Assim, quando se encontram na parte superior, formam a "linha de crista", de cumeeada ou divisão das águas. Quando se encontram pela parte inferior, forma um "talvegue" ou linha de reunião de águas ou, ainda, linha de fundo.



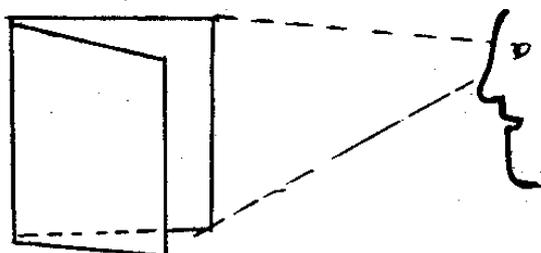
Lateralmente, quando se encontram duas vertentes, podemos verificar esta ligação de dois modos:

- a) apresenta-se como um livro visto de dorso pelo observador;

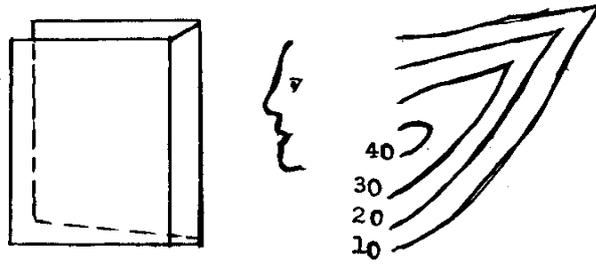


- b) apresenta-se como um livro aberto visto com as folhas reunidas e voltadas para o observador.

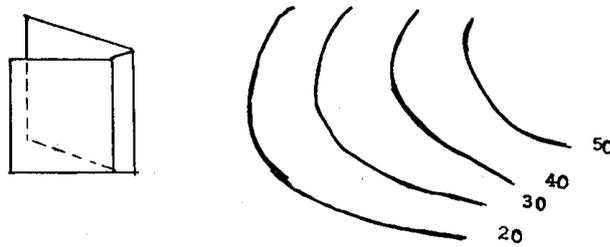
O primeiro caso, oferece três elementos em consequência modo da ligação das vertentes:



I) Espigão: É como se o livro fosse fino e estivesse pouco aberto. dando lugar à uma forma alongada.



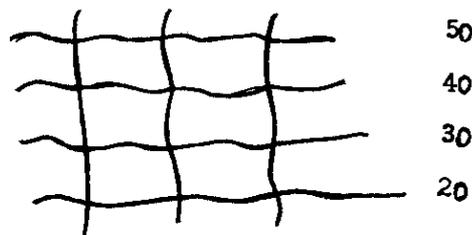
II) Garupa: Assemelha-se a um livro bem grosso em comparação com o espigão. Em consequência, as curvas de nível definidoras são arredondadas.



III) Esporão: É quando a linha de crista de reunião das vertentes vai descendo, baixa-se bruscamente, elevando-se em seguida.



Ravina: É quando as vertentes se ligam lateralmente, provocando uma linha de reunião de águas, com verdadeiros sulcos mais ou menos profundos nas encostas da elevação.



Bacias: São as depressões ao longo das vertentes, que se apresentam isoladas e sem escoamento para as águas.

Vales: São as depressões que formam os caminhos de escoamento das águas.

Garganta: É quando o vale se estreita ao passar entre duas elevações.

Convenções cartográficas

Para a apresentação legível dos detalhes planimétricos sobre a carta é necessário que os mesmos, reduzidos à escala, possam ser desenhados.

Os sinais convencionais obedecem às seguintes regras:

- a) tem-se dimensões arbitrárias;
- b) numa escala, os detalhes da mesma natureza são sempre representados por grupos de convenções do mesmo gênero. Assim, as estradas são sempre representadas por dois traços paralelos (dois grossos, um grosso e outro fino, etc.). As pontes tem convenções parecidas, com pequenas diferenças indicando a sua natureza: de ferro, de alvenaria, de madeira.

Colorido Convencional dos Traços e Aguadas

O emprego de cores convencionais, em traços e aguadas, dão à carta o máximo de clareza, facilitando sua leitura e o conveniente destaque dos elementos predominantes e característicos da região representada.

Representação de Traços:

Preto: Planimetria de uma maneira geral, com exceção da hidrografia, e toda a nomenclatura.

Azul da Prússia: Hidrografia: traçado das margens, representação das nascentes, poços, cisternas, bicas, encanamentos e terrenos encharcados.

Vermelho: Rodovias principais (até as de 3ª classe, inclusive).

Castanho: Curvas de nível, inclusive as respectivas altitudes.

Tons Complementares em Aguadas:

Cinzento: Quarteirões habitados

Azul Cobalto: Superfície de água, em geral.

Verde: Em graduação simples: bosques, parques, macegas, mangues. Em graduação dupla: florestas, matas cerradas.

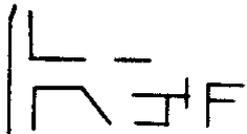
Observações

a) A representação dos quarteirões habitados é feita, normalmente, pelo tracejado a preto, inclinado de 45°, de NW para NE, podendo, por conveniência técnica de reprodução, usar-se aguada cinzenta.

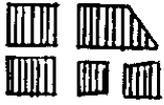
b) Na representação das superfícies de água usa-se o tracejado horizontal, em azul da Prússia, mesmo quando são tracejadas as superfícies de águas não correntes, como lagos, lagoas, açudes, viveiros de peixes, etc.

c) A graduação simples do verde vegetal é obtida por tracejado inclinado de 45°, de NW para SE.

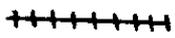
P
R
E
T
O



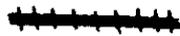
Casas isoladas
Casas em grupo



Quarteirões



Estrada de ferro linha dupla



Estrada de ferro linha estreita



Avenida



Estrada Real



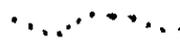
Estrada carroçável



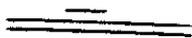
Caminho



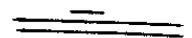
Picada para cargueiro



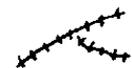
Picada para pedestres



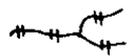
Aterro



Corte



Muros de alvenaria



Cercas de arame



Pedras - Pedreiras - Rochedos



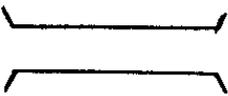
Areal



Ponte de madeira

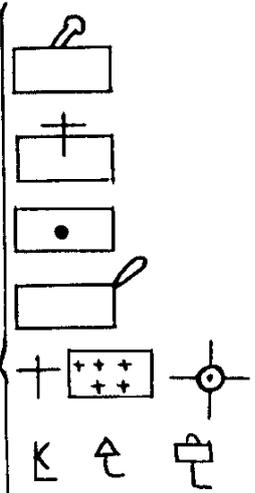


Ponte metálica



Ponte de alvenaria

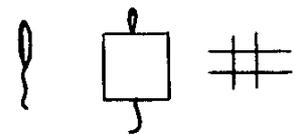
PRETO OU SÉPIA



Fábricas
Capela
Casa
venda
Cruzeiro-Cemitério - Depósito de água elevado
Indicadores de localidade



Capela/Igreja
Moinho
Chaminé de fábrica



Poço ou nascente de pequeno porte, de grande porte - Cisterna



Chafariz ou fonte - nascente - tanque

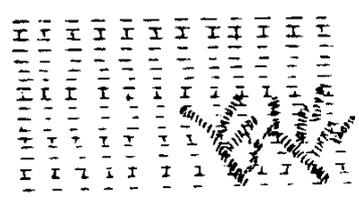
A Z U L



Poço - Poço com engenho para tirar água

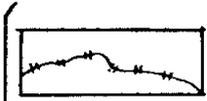


Lago - Linha de água

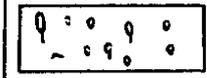


Vegetação de brejo - pântano - terrenos alagados

V E R D E



Terrenos para cultura: representado por um retângulo, tendo no centro um "C" (se for pasto terá um "P")



Bosques (B), Campos (C)



Pomares



Horta



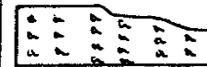
Parques



Arrozal (arr)



Cafezal (caf), Algodal (Alg)



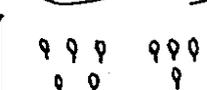
Canavial (can), Milharal (milh)



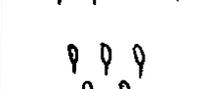
Mata densa - Md
Macega densa - md



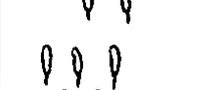
Mata rala - Mr
Macega rala - mr



Árvores em grupo



Olival, castanheiros, carvalhos, outros



Eucalíptos, ciprestes, cedros e choupos



Árvores isoladas



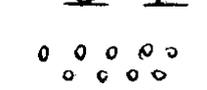
Bosques (Bos)



Arbustos e vegetação rasteira - Pinhal



Arbustos e vegetação rasteira



Jardim



Mata, bosque



Levantamento de mapas

Para o levantamento de mapas, devemos considerar três aspectos importantes:

a) Direções: São obtidas com a ajuda da bússola, isto é, são as leituras em graus. No desenho final do mapa deve-se colocar uma flecha que aponte o Norte Magnético, dando, desse modo, a sua respectiva orientação.

b) Distâncias: São medidas em passos, transformados, posteriormente, em “metros”. A escala a ser utilizada poderá ser em passos, em metros ou em ambos. Uma boa escala para este fim é: 10 passos no terreno equivalem a 0,5 centímetros no mapa; 40 passos equivalem a 2 cm. Portanto 100 passos equivalem a 5 centímetros.

Ou, então, utiliza-se uma escala numérica: se o passo medir 50 cm, 10 passos equivalem a 500 cm ou 5 metros. Assim, a escala poderá ser de 1:1000, isto é, cada centímetro no mapa corresponde a 10 metros do terreno (1000 divididos por 100 = 10 metros).

Se a escala utilizada der origem a um mapa grande ou pequeno demais, vá reduzindo ou aumentando os múltiplos de 10 até chegar a um tamanho bom.

c) Detalhes: São mostrados através das convenções topográficas. Se o croqui for maior que o mapa topográfico, os símbolos, também, serão maiores. Além dos símbolos usuais, podemos criar e utilizar outros símbolos indicando, por exemplo, locais de acampamento, fogueiras, etc.

Percurso de Gilwell

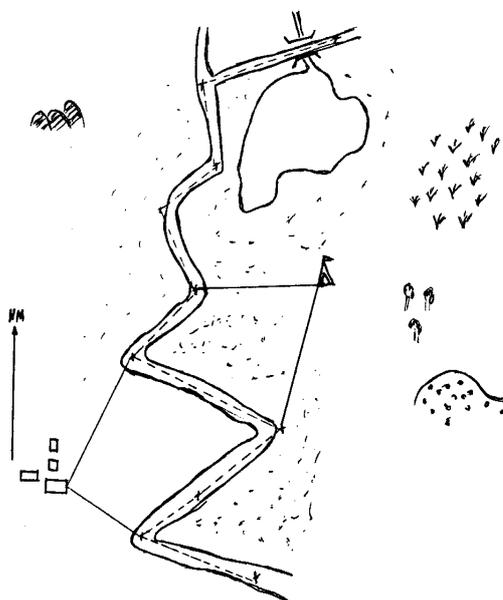
O percurso de Gilwell é a representação gráfica do percurso efetuado, denominada em topografia de “itinerário”.

Antes de seu início, pegam-se várias folhas de papel, dividindo-as em colunas e linhas que serão utilizadas para os registros ordenados de todos os dados a serem levantados durante o percurso (vide impresso anexo).

A utilização dessas folhas obedecem ao seguinte esquema: inicia-se, registrando na parte inferior da folha, o ponto de partida chamado de “estação”, até o final em ordem alfabética ou numérica. Desse modo, temos como ponto inicial a “estação A”, a seguir a “estação B”, e, assim, sucessivamente até o final do percurso.

Em cada estação, anotam-se os outros dados: a hora, o NM (Norte Magnético), o azimute do rumo tomado, o esboço do itinerário, o número de passos, e, finalmente, desenhos e observações sobre o trajeto.

Toda vez que mudar de rumo, toma-se o novo azimute com todo o cuidado na sua leitura, para que o itinerário não tenha um erro muito relevante.



Após o levantamento, faz-se o desenho do itinerário, utilizando a escala adotada e convenções cartográficas, finalizando, assim, o desenho do mapa topográfico, complementando-o com um relatório pormenorizado sobre o percurso.

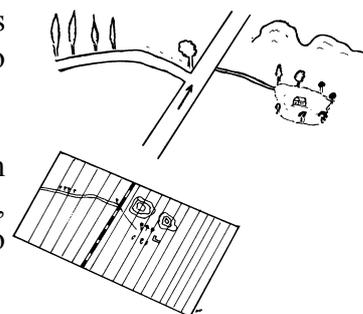
Orientação com Mapas

As cartas topográficas e o mapas são bons para explorações. Porém, para usar um mapa é preciso orientá-lo, isto é, colocá-lo de modo que as direções encontradas nele correspondam às direções encontradas no terreno em que você está.

Orientação por inspeção

Orientar um mapa por inspeção significa alinhar todas as direções ou lugares dele, com as mesmas direções ou lugares do terreno.

Assim, estudam-se os arredores para encontrar algum ponto de referência que se mostra no mapa; uma colina, um edifício, uma ponte, etc. A seguir, verifica-se no mapa qual o sinal topográfico que indica o ponto de referência.

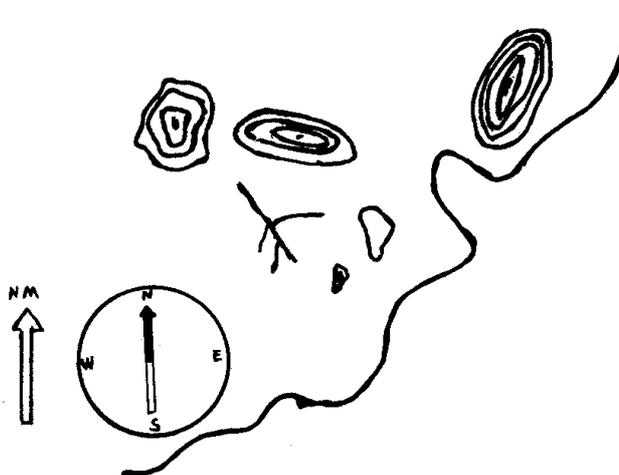


Orientação pela Bússola

Em primeiro lugar, encontrar a flecha impressa no mapa que indica o “NORTE MAGNÉTICO”. A seguir, coloca-se a bússola próxima a essa flecha com a linha norte da bússola tão paralela quanto seja possível. Assim, estará o mapa orientado por bússola.

Orientação por Mapa e Bússola

Ao utilizar um mapa e uma bússola ao mesmo tempo, devemos ter em mente que as direções - ou rumos - do mapa estão baseados no “NORTE VERDADEIRO” e as da bússola no “NORTE MAGNÉTICO”. Em um mapa topográfico encontramos uma flecha, que indica o norte verdadeiro, e outra, que indica o norte magnético, desviada ligeiramente para a direita ou para a esquerda da primeira. Como a ponta da agulha imantada aponta o norte magnético, ajusta-se o mapa para que este coincida com a bússola traçando linhas paralelas (magnéticas) na direção norte-sul.



Para realizar esse ajuste, localiza-se primeiramente a flecha que indica o norte magnético e traça-se uma linha sobre esta flecha de fora a fora do mapa. Em seguida, traçam-se linhas paralelas à primeira, fazendo, então, com que o mapa esteja ajustado e pronto para ser usado conjuntamente com a bússola.

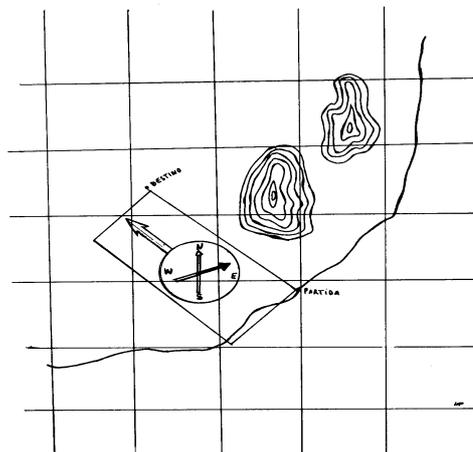
Somente após praticar várias vezes este método, é que estaremos prontos para realizar um trajeto em campo aberto. Entretanto, para que a tarefa seja bem realizada, devemos observar:

- traçar uma rota no mapa topográfico, com um mínimo de 5 a 6 pontos de referência;

b) colocar a bússola de acordo com a rota a seguir, desde o ponto de saída até o primeiro ponto de referência;

c) em seguida, repetir o passo anterior até o próximo ponto e, assim, sucessivamente;

d) sempre que houver mudança de rumo, ajustar a bússola até o próximo ponto de referência e, assim também, sucessivamente.



6.3- Realizar uma proposição

a) Visita a um monumento ou local histórico, fábrica ou fazenda

Em qualquer destes locais o importante é planejar a visita com antecedência, observando os seguintes cuidados:

- 1) Informar seu Chefe de Tropa o local escolhido;
- 2) Verificar se não existe necessidade de autorização prévia para a visita e quais os horários de visitação. Caso seja necessário peça ajuda ao seu Chefe de Tropa para isto;
- 3) Procurar conhecer algo sobre o local, antes da visita, para um melhor aproveitamento;
- 4) Ser atencioso com as pessoas encarregadas de lhe mostrar o local, e observar com cuidado, anotando os principais dados. Caso seja possível, é interessante tirar algumas fotos;
- 5) Conforme o caso, não se esqueça de trazer folhetos explicativos sobre o local visitado;
- 6) Não se esqueça de agradecer as pessoas que o receberam.

b) Diário sobre um animal

7.7- Consciência de valores

Já ouviu falar dos cavaleiros antigos?

Eram homens de fé, cheios de desprendimentos, que abandonavam o conforto e o bem-estar dos castelos, onde tudo era riqueza e comodidade e seguia, cobertos de pesadas armaduras de ferro, armados de lança e espada, a correr o mundo, com o fim de fazer o bem, distribuir justiça, proteger os fracos.

Obedecendo às leis que nunca foram escritas, mas que eram religiosamente seguidas.

Nunca mentiam, eram leais, valentes, nobres e generosos.

Pois bem, você obedecendo, praticando as leis do escoteiro, vai ser um pequeno cavaleiro, vai reviver, depois de tantos séculos passados, aquelas belas tradições de lealdade e cortesia dos cavaleiros antigos.

Você é o cavaleiro de hoje, sempre pronto a correr em defesa dos fracos, sempre pronto a proteger a verdade. Todos confiam em você, na sua palavra, na sua ação como confiam outrora nos cavaleiros.

O Escoteiro tem um código de Honra que é representado pela Lei e a Promessa. A Lei escoteira contém normas que são cumpridas pelos escoteiros do mundo inteiro, Você passará a obedecer a estas normas a partir do momento em que se tornar Escoteiro, ou seja, quando você realizar a Promessa Escoteira.

Em quais atividades você pode vivenciar os VALORES?

TODAS!

Por exemplo: Nos jogos, respeitando as regras e os companheiros. Nos acampamentos, preservando o material de patrulha, tendo uma boa noite de sono, curtindo a natureza, vivendo o espírito de patrulha, reflexão do minuto do chefe no Fogo de Conselho, etc. Nas cerimônias,

saudando a bandeira, na espontaneidade da oração, na apresentação pessoal, etc. Nos adestramentos, a disciplina para participar, o esforço para transmitir ou aprender, etc. Nas atividades comunitárias, servindo ao próximo, conhecendo e desenvolvendo sua comunidade, etc.

Você só será uma pessoa completa, quando além da parte física, intelectual e social também tiver desenvolvido a sua parte **espiritual**.

O ser humano deve possuir uma série de valores que no decorrer de sua vida são desenvolvidos e aperfeiçoados.

Muitas vezes você encontra pessoas querendo ser mais avançadas, negam a responsabilidade, o respeito aos mais velhos, a obediência, a disciplina... Essas pessoas pensam que podem viver sem leis, fogem ao respeito que devem ter a si próprios e as outras pessoas, querendo ignorar o papel que lhes cabe na comunidade. Pensam que podem fazer o que querem e julgam que assim serão felizes... Pura ilusão! A partir do momento em que vivemos com outras pessoas, seja na família, escola, e outros lugares que freqüentemos, sentimos a necessidade de nos relacionarmos com outras pessoas, e para isso é necessário que pratiquemos o respeito e a compreensão, para que sejamos aceitos e possamos aceitar e gostar das outras pessoas.

As leis são necessárias pois é a sua prática que assegura o direito de cada um, permitindo as pessoas viverem em comunidade.

Às vezes, podemos discordar das pessoas mais velhas, porém, discordar não quer dizer que não tenhamos consideração e respeito. Um dia você também será idoso e gostará é claro, de receber respeito e consideração dos mais jovens... Não se esqueça que as pessoas mais velhas podem com a sua experiência, nos ensinar muita coisa...

O Mundo ideal seria aquele em que todos vivessem em paz, respeitassem o próximo e produzissem com o seu trabalho, o bastante para viver confortavelmente com sua família e participar do desenvolvimento do seu país.

Cumprir com os deveres de sua religião

Toda religião tem como objetivo ligar o homem ao Criador através da prática de ideais elevados. Se você praticar os ensinamentos da sua religião com determinação e alegria, vai sem dúvida crescer espiritualmente o que lhe trará segurança e tranqüilidade.

Desenvolvimento pessoal

Vamos citar cinco aspectos em que você deverá avaliar sua vida numa conversa com seu chefe. Você terá que dizer como tem agido em relação a cada um desses aspectos na sua vida dentro e fora do Escotismo.

Responsabilidade

Podemos definir responsabilidade pelo cumprimento dos deveres em geral que você tem em casa, na escola, na tropa, com as pessoas em geral. Também é demonstrar responsabilidade, cuidar dos pertences, assim como tratar com zelo daqueles que lhe forem emprestados por outras pessoas.

Lealdade

Ser leal é ser digno de confiança. É fazer esforços no sentido de ser merecedor da confiança de nossos pais, amigos, professores e Chefes.

Cortesia

É a maneira atenciosa, amistosa que usamos ao lidar com as pessoas. O Escoteiro é cortês com todos, especialmente com pessoas idosas, mulheres e crianças.

Sinceridade

Ser sincero é sinônimo de ser verdadeiro. Somos sinceros quando a verdade está presente em nossos atos, palavras e ações.

Auto-controle

É o nome que se dá a nossa força de vontade, que nos impede de cometer atos indignos e nos dá coragem para enfrentar os obstáculos e as dificuldades.

No Escotismo você teve muitas oportunidades de:

- fazer verdadeiros amigos;
- se tornar útil;
- conhecer melhor a natureza e a sua comunidade.

Para que tudo tenha ocorrido, evidentemente, você teve que aperfeiçoar, se desenvolvendo em múltiplos aspectos:

- na sua religiosidade (conhecendo e praticando melhor a sua religião);
- na sua responsabilidade (todos podem contar com você sem precisar ficar falando nem lembrando os seus deveres);
- no seu auto-controle (antes de agir você pensa no que está fazendo, não agindo impulsivamente);
- na sua sinceridade (a sua palavra e suas ações mostram suas intenções não necessitando esconder o que pensa);
- na sua lealdade (as pessoas confiam em você pois suas atitudes mostram que você é digno de confiança);
- na sua cortesia (você é uma pessoa benquista pois sabe lidar com os outros).

Periodicamente, em uma conversa franca e amigável com seu Chefe de Tropa, você poderá fazer um balanço de toda a sua experiência no Movimento Escoteiro, e avaliar o quanto progrediu e aprendeu desde que entrou na Tropa Escoteira.

Certamente você compreende, que para um Escoteiro, conquistar novos distintivos e desempenhar funções na Tropa, não significam honrarias ou que seja superior aos outros, mas sim que tem um maior número de conhecimentos e portanto está mais apto a colaborar mais eficientemente com o seu próximo, com a sua comunidade e consigo mesmo, de acordo com a Promessa e a Lei Escoteira.

Em todos os aspectos que citamos acima, você deve ter se desenvolvido e certamente hoje você já tem uma visão muito mais ampla sobre o Escotismo, que reúne tantas pessoas nas mais diversas partes do mundo.

É evidente que ninguém é perfeito, mas o que se espera de um Escoteiro é que ele esteja permanentemente procurando se aperfeiçoar, enfim fazendo o seu melhor possível para viver de acordo com a sua Promessa, e para isso é necessário não se acomodar, mas sim estar sempre evoluindo.